

2024학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터 1부		강사명			
대 상		1학년		운영시수		주 3 회(월, 화, 목)	
기 간		2024년 3월 2일 ~ 2025년 2월 28일 (145 차시 예정)					
운영목표		컴퓨터 기본 기능을 쉽게 따라 하면서 흥미 있게 공부 할 수 있다.					
월별 지도 계획							
월	주	차시	학습주제	학 습 내 용		학습준비물	비고
3	1	1	컴퓨터와 친구되기	타자프로그램을 이용하여 자리연습 1단계를 연습해봅니다.		교재	기초
		2	해와 구름 만들기	도형 채우기와 도형 윤곽선 변경하기		〃	파포
		3	스티커로 야옹이에게 간식을 줘요	야옹이가 이동해야 하는 방향을 이해할 수 있습니다.		〃	코딩
	2	4	마우스친구되기	마우스를 잡는 방법에 대해 알아봅니다.		〃	기초
		5	달과 별 만들기	회전 조절점을 이용하여 도형 회전하기		〃	파포
		6	엔트리로 준비물을 챙겨요	엔트리봇이 오른쪽 아래로 움직이도록 블록을 조립할 수 있습니다.		〃	코딩
	3	7	키보드친구되기	키보드에 손가락을 올리는 방법을 알아봅니다.		〃	기초
		8	시원한 수박 만들기	모양 조절점으로 도형의 모양을 변경하기		〃	파포
		9	스티커로 옷을 입어요	반복 명령이 무엇을 의미하는지 이해할 수 있습니다.		〃	코딩
	4	10	화가 되기	여러 가지 색상을 혼합했을 때 색 만들기		〃	기초
		11	귀여운 곰돌이 만들기	도형의 순서를 변경해요		〃	파포
		12	엔트리로 책가방을 메요	반복 블록을 사용하여 명령을 반복 실행할 수 있습니다. 반복 블록을 여러 개 사용할 수 있습니다.		〃	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
4	1	13	파일알아보기	파일과 폴더의 개념을 알아봅니다.	〃	기초
		14	달콤한 아이스크림	도형을 상하 대칭으로 회전시키기 도형에 다른 채우기 색을 지정하기	〃	파포
		15	스티커로 학교에 가요	좌회전과 우회전 명령으로 자동차가 바라보는 방향을 바꿀 수 있습니다.	〃	코딩
	2	16	폴더알아보기	폴더를 복사/잘라내기 해봅니다.	〃	기초
		17	호수 위 오리	도형을 그룹화하여 하나로 묶기	〃	파포
		18	엔트리로 경찰차를 출동시켜요!	우 회전과 좌회전 블록을 사용하여 경찰차를 회전시킬 수 있습니다.	〃	코딩
	3	19	앱 실행	자주 사용하는 앱을 시작화면에 고정합니다.	〃	기초
		20	트리만들기	도형에 네온 효과를 지정하기	〃	파포
		21	스티커로 학교에 도착해요	학교 가는 길에 어떤 것들이 있는지 설명할 수 있습니다.	〃	코딩
	4	22	종합평가	1일차~7일차 배운 내용을 평가해봅니다.	〃	기초
		23	핸드백 만들기	도형에 네온 효과를 지정하기	〃	파포
		24	엔트리로 교문에 들어가요	오른쪽/왼쪽 화살표 키를 누르면 오브젝트를 오른쪽/왼쪽으로 이동 시킬 수 있습니다.	〃	코딩
	5	25	스티커 메모	스티커 메모에서 메모 작성하기	〃	기초
		26	인공위성	도형을 그룹화하여 하나로 묶기	〃	파포
		27	스티커로 친구들에게 나를 소개해요	나의 희망 직업을 그리고 꿈을 이루기 위해 어떻게 해야 하는지 설명할 수 있습니다.	〃	코딩
5	1	28	캐릭터	다양한 도구를 활용하여 캐릭터를 완성해 봅니다.	〃	기초
		29	감정표 만들기	도형에 3차원 회전을 지정하기	〃	파포
		30	엔트리로 친구들에게 나를 소개해요	실행화면에 엔트리봇 오브젝트와 배경 오브젝트를 추가할 수 있습니다.	〃	코딩
	2	31	3D 세상	2D와 3D의 차이를 알아봅니다.	〃	기초
		32	무지개 만들기	그라데이션 중지점 색을 변경하기	〃	파포
		33	다른 그림과 숨은 그림을 찾아요	서로 다른 부분에 스티커를 붙여서 그림을 같게 만들 수 있습니다.	〃	코딩
	3	34	계산하기	계산기 앱을 이용하여 빠르게 계산합니다.	〃	기초
		35	나비 만들기	도형의 투명도를 변경하기	〃	파포
		36	엔트리로 숨은 그림을 찾아요	오브젝트가 실행화면에서 사라지게 할 수 있습니다.	〃	코딩
	4	37	메모장	메모장 앱을 실행한 후 글꼴 변경해봅니다.	〃	기초
		38	따뜻한 눈사람	부드러운 가장자리 효과를 지정하기	〃	파포
		39	엔트리로 숨은 그림을 찾아요	오브젝트가 실행화면에서 사라지게 할 수 있습니다.	〃	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
6	1	40	파일알아보기	파일과 폴더의 개념을 알아봅니다.	〃	기초
		41	달콤한 사탕	점 편집 기능을 이용하여 도형 모양 변경하기	〃	파포
		42	스티커로 학교에 가요	좌회전과 우회전 명령으로 자동차가 바라보는 방향을 바꿀 수 있습니다.	〃	코딩
	2	43	폴더알아보기	폴더를 복사/잘라내기 해봅니다.	〃	기초
		44	병아리 만들기	도형을 병합하기	〃	파포
		45	엔트리로 경찰차를 출동시켜요!	우 회전과 좌회전 블록을 사용하여 경찰차를 회전시킬 수 있습니다.	〃	코딩
	3	46	앱 실행	자주 사용하는 앱을 시작화면에 고정합니다.	〃	기초
		47	예쁜 소녀 만들기	자유형 도형을 이용하여 앞머리 만들기	〃	파포
		48	스티커로 학교에 도착해요	학교 가는 길에 어떤 것들이 있는지 설명할 수 있습니다.	〃	코딩
	4	49	종합평가	1일차~7일차 배운 내용을 평가해봅니다.	〃	기초
7	1	50	멋쟁이 토마토 1	글맵시를 만들어 모양 변경하기	〃	한글
		51	엔트리로 교문에 들어가요	오른쪽/왼쪽 화살표 키를 누르면 오브젝트를 오른쪽/왼쪽으로 이동 시킬 수 있습니다.	〃	코딩
		52	캐릭터	다양한 도구를 활용하여 캐릭터를 완성해 봅니다.	〃	기초
	2	53	멋쟁이 토마토2	글자 서식을 변경하기	〃	한글
		54	스티커로 친구들에게 나를 소개해요	나의 희망 직업을 그리고 꿈을 이루기 위해 어떻게 해야 하는지 설명할 수 있습니다.	〃	코딩
		55	3D 세상	2D와 3D의 차이를 알아봅니다.	〃	기초
	3	56	아바타 만들기1	그림을 입력해 보기	〃	한글
		57	엔트리로 친구들에게 나를 소개해요	실행화면에 엔트리봇 오브젝트와 배경 오브젝트를 추가할 수 있습니다.	〃	코딩
		58	계산하기	계산기 앱을 이용하여 빠르게 계산합니다.	〃	기초
	4	59	아바타 만들기2	개체에 그림을 채워 보기	〃	한글
		60	다른 그림과 숨은 그림을 찾아요	서로 다른 부분에 스티커를 붙여서 그림을 같게 만들 수 있습니다.	〃	코딩
		61	메모장	메모장 앱을 실행한 후 글꼴 변경해봅니다.	〃	기초
	5	62	주간 날씨 예보	표를 입력해 보기	〃	한글
		63	엔트리로 숨은 그림을 찾아요	오브젝트가 실행화면에서 사라지게 할 수 있습니다.	〃	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
8	1	64	파일알아보기	파일과 폴더의 개념을 알아봅니다.	〃	기초
		65	원형표어	편집 용지 설정하기	〃	한글
		66	스티커로 학교에 가요	좌회전과 우회전 명령으로 자동차가 바라보는 방향을 바꿀 수 있습니다.	〃	코딩
	2	67	폴더알아보기	폴더를 복사/잘라내기 해봅니다.	〃	기초
		68	표지 만들기	그리기마당의 선택할 꾸러미를 활용하기	〃	한글
		69	엔트리로 경찰차를 출동시켜요!	우 회전과 좌회전 블록을 사용하여 경찰차를 회전시킬 수 있습니다.	〃	코딩
	3	70	앱 실행	자주 사용하는 앱을 시작화면에 고정합니다.	〃	기초
		71	종합평가문제	배운 내용을 평가해보기	〃	한글
		72	스티커로 학교에 도착해요	학교 가는 길에 어떤 것들이 있는지 설명할 수 있습니다.	〃	코딩
	4	73	종합평가	1일차~7일차 배운 내용을 평가해봅니다.	〃	기초
		74	세계지도 부루마블1	편집용지를 설정한 후 표를 만들어 보기	〃	한글
		75	엔트리로 교문에 들어가요	오른쪽/왼쪽 화살표 키를 누르면 오브젝트를 오른쪽/왼쪽으로 이동 시킬 수 있습니다.	〃	코딩
9	1	76	캐릭터	다양한 도구를 활용하여 캐릭터를 완성해 봅니다.	〃	기초
		77	세계지도 부루마블2	표의 셀 속성(셀 테두리 굵기, 테두리, 셀 배경색 등)을 변경하기	〃	한글
		78	스크래치30	스크래치의 전체적 구성과 화면의 세부적 기능에 대해 알아보기	〃	코딩
	2	79	3D 세상	2D와 3D의 차이를 알아봅니다.	〃	기초
		80	캐릭터 메모지	글맵시 속성을 변경해 보기	〃	한글
		81	반가워 고양이	내가 원하는 스프라이트를 가져와서 무대 꾸미기	〃	코딩
	3	82	계산하기	계산기 앱을 이용하여 빠르게 계산합니다.	〃	기초
		83	오늘 간식	표에 있는 내용을 차트로 만들기	〃	한글
		84	배경으로 무대 꾸미기	내가 원하는 배경을 가져와서 무대 꾸미기	〃	코딩
	4	85	메모장	메모장 앱을 실행한 후 글꼴 변경해봅니다.	〃	기초
		86	감사장1	글자 서식을 변경하여 감사장을 만들기	〃	한글
		87	움직이는 고양이	여러 블록을 조립하는 방법에 대해 알아보기	〃	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
10	1	88	파일알아보기	파일과 폴더의 개념을 알아봅니다.	〃	기초
		89	감사장 2	배경에 그림 넣고 글상자를 이용하여 감사장 완성하기	〃	한글
		90	마법의 주문	스프라이트가 정해진 시간 동안 말을 하는 방법 에 대해 알아보기	〃	코딩
	2	91	폴더알아보기	폴더를 복사/잘라내기 해봅니다.	〃	기초
		92	맛있는 우표	도형을 이용하여 제목을 꾸며 보기	〃	한글
		93	마법의 순간 이동	무대의 배경을 정해진 순서가 아닌 무작위로 바 꾸는 방법에 대해 알아보기	〃	코딩
	3	94	앱 실행	자주 사용하는 앱을 시작화면에 고정합니다.	〃	기초
		95	종합평가문제	배운 내용을 평가해 보기	〃	한글
		96	유령잡기	스프라이트를 클릭했을 때 스프라이트가 움직이 는 방법 알아보기	〃	코딩
	4	97	종합평가	1일차~7일차 배운 내용을 평가해봅니다.	〃	기초
98		당나귀 귀	문단 첫 글자 장식을 이용하여 예쁘게 글자 꾸 미기	〃	한글	
99		우주로 간 멍멍이	키보드의 화살표나 스페이스를 눌렀을 때 스프라 이트를 움직이게 하는 방법 알아보기	〃	코딩	
11	1	100	캐릭터	다양한 도구를 활용하여 캐릭터를 완성해 봅니 다.	〃	기초
		101	문자이모티콘	문자표와 키보드의 기호를 이용하여 다양한 문 자 입력하기	〃	한글
		102	공연장 만들기	계속 반복되는 무한 반복하기 블록으로 공연장 의 반짝이는 조명과 춤추는 사람 표현하기	〃	코딩
	2	103	3D 세상	2D와 3D의 차이를 알아봅니다.	〃	기초
		104	가로 세로 퍼 즐	문자표를 입력하여 문서를 꾸며 보기	〃	한글
		105	공룡의 생일파티	실행화면에 엔트리봇 오브젝트와 배경 오브젝트 를 추가할 수 있습니다.	〃	코딩
	3	106	계산하기	계산기 앱을 이용하여 빠르게 계산합니다.	〃	기초
		107	인기 캐릭터 순위	표를 입력한 후 표의 속성을 변경하기	〃	한글
		108	술래 정하기	스프라이트가 무엇을 물어보면 대답을 입력하 고, 활용하는 방법에 대해 알아보기	〃	코딩
	4	109	메모장	메모장 앱을 실행한 후 글꼴 변경해봅니다.	〃	기초
		110	우정쿠폰	글자 서식을 변경하여 우정 쿠폰을 완성하기	〃	한글
111		동물농장	무한 반복하기 블록으로 쉬지 않고 계속 움직 이는 동물들을 표현하기	〃	코딩	

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
12	1	112	파일알아보기	파일과 폴더의 개념을 알아봅니다.	〃	기초
		113	해바라기반	제목의 서시를 변경하고 표의 속성을 변경하기	〃	한글
		114	음악콘서트	소리를 재생하는 방법과 난수를 이용하여 악기의 소리를 무작위로 연주하기	〃	코딩
	2	115	폴더알아보기	폴더를 복사/잘라내기 해봅니다.	〃	기초
		116	나의 성격	도형을 만들어 복사한 후 다양하게 서식을 지정해 보기	〃	한글
		117	물고기 악기!	확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 음악 기능에 대해 알아보기	〃	코딩
	3	118	앱 실행	자주 사용하는 앱을 시작화면에 고정합니다.	〃	기초
		119	종합평가문제	배운 내용을 평가해 보기	〃	한글
		120	반짝이는 은하수	스프라이트를 복제하는 방법과 복제된 스프라이트에 코딩하는 방법 알아보기	〃	코딩
	4	121	종합평가	1일차~7일차 배운 내용을 평가해봅니다.	〃	기초
		122	‘닭’과 공룡의 부활	슬라이드에 입력된 글자를 수정한다.	〃	파포
		123	그림도장 카드 만들기	확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 펜 기능에 대해 알아보기	〃	코딩
1	1	124	캐릭터	다양한 도구를 활용하여 캐릭터를 완성해 봅니다.	〃	기초
		125	‘강아지’가 표현하는 꼬리 언어	조절점을 이용하여 이미지의 크기를 변경한다.	〃	파포
		126	스프라이트 종이 그림 만들기	펜을 이용하여 그림을 그리는 방법에 대해 알아보기	〃	코딩
	2	127	3D 세상	2D와 3D의 차이를 알아봅니다.	〃	기초
		128	썰매를 끄는 루돌프 ‘순록’	노란색 조절점을 이용하여 도형의 모양을 변형시킨다.	〃	파포
		129	축구하는 강아지	키보드의 상하좌우 방향기를 이용하여 스프라이트가 움직이는 방법에 대해 알아보기	〃	코딩
	3	130	계산하기	계산기 앱을 이용하여 빠르게 계산합니다.	〃	기초
		131	사막의 상징 ‘낙타’	슬라이드에 삽입된 도형을 다양한 스타일을 변경한다.	〃	파포
		132	거미줄 타기	스프라이트를 직접 그리는 방법에 대해 알아보기	〃	코딩
	4	133	메모장	메모장 앱을 실행한 후 글꼴 변경해봅니다.	〃	기초
		134	‘코끼리’의 코가 길어진 이유	복사한 그림을 [슬라이드 1]에 붙여넣는다.	〃	파포
		135	생일 맞히기	두 개의 숫자를 비교하여 같은 숫자인지 판단하는 비교 연산에 대해 알아보기	〃	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
2	1	136	파일알아보기	파일과 폴더의 개념을 알아봅니다.	〃	기초
		137	‘조개’가 진주를 만드는 방법	원형 도형에 애니메이션-바람개비를 지정한다.	〃	파포
		138	단어게임	타이머로 정한 시간이 넘었는지 비교 연산으로 확인하는 방법 알아보기	〃	코딩
	2	139	폴더알아보기	폴더를 복사/잘라내기 해봅니다.	〃	기초
		140	‘토끼’에 대한 오해와 진실	토끼의 입 모양 도형을 곱셈 기호를 변경한다.	〃	파포
		141	행성을 찾아라	X와 Y의 좌표 개념과 좌표를 표시하는 방법에 대해 알아보기	〃	코딩
	3	142	앱 실행	자주 사용하는 앱을 시작화면에 고정합니다.	〃	기초
		143	이만큼 배웠어요!	주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성한다.	〃	파포
		144	알 단자키	스프라이트가 방향을 바꿔서 움직이는 방법에 대해 알아보기	〃	코딩
	4	145	종합평가	1일차~7일차 배운 내용을 평가해봅니다.	〃	기초

2024학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터 1부		강사명			
대 상		1,3,5학년		운영시수		주 3 회(월, 화, 목)	
기 간		2024년 3월 2일 ~ 2025년 2월 28일 (145 차시 예정)					
운영목표		초등학생들이 많이 취득하는 자격증 수업을 통하여 실력을 향상 시킬 수 있다.					
월별 지도 계획							
월	주	차시	학습주제	학 습 내 용		학습준비물	비고
3	1	1	페이지설정	페이지설정 후 레이아웃 변경		교재	자격증
		2	마스터지정	슬라이드 마스터 지정하기		〃	자격증
		3	[문제1]-1 코드 작성	블록을 이용하여 조건을 실행할 수 있도록 처리하기		〃	코딩
	2	4	제목도형	도형작성 후 도형서식 지정하기		〃	자격증
		5	제목도형	글꼴 서식 변경하기		〃	자격증
		6	[문제1]-2 코드 작성	꽃게 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.		〃	코딩
	3	7	본문도형	도형을 회전하기		〃	자격증
		8	본문도형	도형에 입체 효과 적용하기		〃	자격증
		9	[문제1]-3 코드 작성	물고기 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.		〃	코딩
	4	10	스마트아트	스마트아트 작성 및 스타일지정		〃	자격증
		11	스마트아트	애니메이션 지정하기		〃	자격증
		12	[문제1]-4 코드 작성	상어 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.		〃	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
4	1	13	표	표를 삽입한 후 스타일 지정하기	〃	자격증
		14	표	표 안의 내용 글꼴 서식 변경하기	〃	자격증
		15	[문제1]-5	해파리 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.	〃	코딩
	2	16	차트	차트를 삽입하고 스타일 지정하기	〃	자격증
		17	차트	차트의 구성요소 서식 지정하기	〃	자격증
		18	[문제2] 코드작성	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩
	3	19	텍스트상자	텍스트 상자를 삽입하기	〃	자격증
		20	배경	배경에 그림을 삽입하기	〃	자격증
		21	[문제2]-1	점수 변수를 만든 후 블록을 추가하여 들판 오브젝트의 코드를 완성하시오.	〃	코딩
	4	22	본문도형	다양한 형태의 도형을 복사하기	〃	자격증
		23	본문도형	도형에 그림을 삽입하기	〃	자격증
		24	[문제2]-2	조건에 따라 블록을 추가하여 과녁 오브젝트의 코드를 완성하시오.	〃	코딩
	5	25	본문도형	도형 9에 작성한 후 그림 채우기	〃	자격증
26		본문도형	아래의 작성조건 및 출력 형태에 알맞게 작업	〃	자격증	
27		도장찍기	노란 꽃잎 오브젝트 회전하면서 도장찍기 코딩	〃	코딩	
5	1	28	워드아트	워드아트 삽입하기	〃	자격증
		29	워드아트	워드아트 글꼴 서식 변경하기	〃	자격증
		30	[문제2]-3	조건에 따라 제시된 블록을 조합하여 표적 오브젝트의 코드를 완성하시오.	〃	코딩
	2	31	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫 번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		32	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 두 번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		33	실전연습문제 1	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩
	3	34	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		35	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		36	실전연습문제 2	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩
	4	37	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫 번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
38		모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 두 번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증	
39		실전연습문제 3	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩	

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
6	1	40	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	교재	자격증
		41	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		42	실전연습문 제4	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩
	2	43	모의고사 3회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		44	모의고사 3회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		45	[문제3] 코드작성	블록을 이용하여 다음 조건을 실행 할 수 있도록 처리하시오.	〃	코딩
	3	46	모의고사 4회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		47	모의고사 4회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		48	[문제3]-1	동작을 다음조건에 따라 처리하시오.	〃	코딩
	4	49	모의고사 5회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		50	모의고사 5회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		51	[문제3]-2	시작하기 버튼을 클릭했을 때 다음 조건에 따라 처리하시오.	〃	코딩
7	1	52	모의고사 6회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		53	모의고사 6회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		54	[문제3]-3	시작하기 버튼을 클릭했을 때 다음 조건에 따라 처리하시오.	〃	코딩
	2	55	모의고사 7회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		56	모의고사 7회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		57	실전연습문 제 1	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	〃	코딩
	3	58	모의고사 8회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		59	모의고사 8회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		60	실전연습문 제 2	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	〃	코딩
	4	61	모의고사 9회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		62	모의고사 9회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		63	실전연습문 제 3	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	〃	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
8	1	64	기출문제1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	교재	자격증
		65	기출문제2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		66	실전연습문제 4	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	2	67	기출문제3회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		68	기출문제4회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		69	실전연습문제 5	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	3	70	기출문제5회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		71	기출문제6회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		72	실전연습문제 6	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	4	73	기출문제7회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		74	기출문제8회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		75	실전연습문제 7	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
9	1	76	기출문제9회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		77	기출문제10회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		78	실전연습문제 8	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	2	79	특수문자입력	특수 문자 입력하기	"	자격증
		80	글자문단모양	글자 모양 설정하기/문단 모양 설정하기	"	자격증
		81	[문제1]-2 코드작성	꽃게 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
	3	82	머리말 삽입	머리말 삽입하기	"	자격증
		83	쪽번호	쪽 번호 매기기	"	자격증
		84	[문제1]-3 코드작성	물고기 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
	4	85	다단 설정	다단 설정 나누기	"	자격증
		86	글상자 입력	글상자 입력하기/다단 설정하기	"	자격증
		87	[문제1]-4 코드작성	상어 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
10	1	88	다단 내용	다단 내용 입력하기	"	자격증
		89	한자/각주	한자 입력하기/각주 입력하기	"	자격증
		90	[문제1]-5 코드작성	해파리 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
	2	91	그림삽입	그림 삽입하기	"	자격증
		92	쪽 테두리	쪽 테두리 설정하기	"	자격증
		93	[문제2] 코드작성	코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	"	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
10	3	94	표 작성1	표 만들기	"	자격증
		95	표 작성2	표 편집하기	"	자격증
		96	[문제2]-1	점수 변수를 만든 후 블록을 추가하여 코드를 완성하시오.	"	코딩
	4	97	차트 작성1	차트 만들기	"	자격증
		98	차트 작성2	차트 편집하기	"	자격증
		99	[문제2]-2	블록을 조합하여 과녁 스프라이트의 코드를 완성하시오.	"	코딩
11	1	100	모의고사1회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	교재	자격증
		101	모의고사1회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		102	[문제2]-3	블록을 조합하여 표적 스프라이트의 코드를 완성하시오.	"	코딩
	2	103	모의고사2회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		104	모의고사2회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		105	[문제3] 코드작성	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	3	106	모의고사3회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		107	모의고사3회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		108	[문제3]-1	동작 블록을 정의하고 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
	4	109	모의고사4회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		110	모의고사4회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		111	[문제3]-2	프로젝트가 시작되었을 때를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
12	1	112	모의고사5회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		113	모의고사5회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		114	[문제3]-3	프로젝트가 시작되었을 때를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
	2	115	모의고사6회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		116	모의고사6회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		117	[문제4] 코드작성	기존의 코드를 수정하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	3	118	모의고사7회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		119	모의고사7회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		120	[문제4]-1	마녀 스프라이트의 코드 탭에 작성되어 있는 코드를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
12	4	121	모의고사8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		122	모의고사8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		123	[문제4]-2	박쥐 스프라이트의 코드 탭에 작성되어 있는 코드를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
1	1	124	모의고사10회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	교재	자격증
		125	모의고사11회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		126	실전모의고사 1회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	2	127	모의고사12회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		128	모의고사13회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		129	실전모의고사 2회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	3	130	모의고사14회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		131	모의고사15회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		132	실전모의고사 3회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	4	133	기출문제1회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		134	기출문제2회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		135	실전모의고사 4회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
2	1	136	기출문제3회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		137	기출문제4회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		138	실전모의고사 5회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	2	139	기출문제5회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		140	기출문제6회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		141	실전모의고사 6회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	3	142	기출문제7회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		143	기출문제8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		144	실전모의고사 7회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	4	145	기출문제9회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증

2024학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터 1부		강사명			
대 상		1,3,5학년		운영시수		주 3 회(월, 화, 목)	
기 간		2024년 3월 2일 ~ 2025년 2월 28일 (145 차시 예정)					
운영목표		초등학생들이 많이 취득하는 자격증 수업을 통하여 실력을 향상 시킬 수 있다.					
월별 지도 계획							
월	주	차시	학습주제	학 습 내 용		학습준비물	비고
3	1	1	페이지설정	페이지설정 후 레이아웃 변경		교재	자격증
		2	마스터지정	슬라이드 마스터 지정하기		〃	자격증
		3	[문제1]-1 코드 작성	블록을 이용하여 조건을 실행할 수 있도록 처리하기		〃	코딩
	2	4	제목도형	도형작성 후 도형서식 지정하기		〃	자격증
		5	제목도형	글꼴 서식 변경하기		〃	자격증
		6	[문제1]-2 코드 작성	꽃게 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.		〃	코딩
	3	7	본문도형	도형을 회전하기		〃	자격증
		8	본문도형	도형에 입체 효과 적용하기		〃	자격증
		9	[문제1]-3 코드 작성	물고기 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.		〃	코딩
	4	10	스마트아트	스마트아트 작성 및 스타일지정		〃	자격증
		11	스마트아트	애니메이션 지정하기		〃	자격증
		12	[문제1]-4 코드 작성	상어 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.		〃	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
4	1	13	표	표를 삽입한 후 스타일 지정하기	"	자격증
		14	표	표 안의 내용 글꼴 서식 변경하기	"	자격증
		15	[문제1]-5	해파리 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.	"	코딩
	2	16	차트	차트를 삽입하고 스타일 지정하기	"	자격증
		17	차트	차트의 구성요소 서식 지정하기	"	자격증
		18	[문제2] 코드작성	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	"	코딩
	3	19	텍스트상자	텍스트 상자를 삽입하기	"	자격증
		20	배경	배경에 그림을 삽입하기	"	자격증
		21	[문제2]-1	점수 변수를 만든 후 블록을 추가하여 들판 오브젝트의 코드를 완성하시오.	"	코딩
	4	22	본문도형	다양한 형태의 도형을 복사하기	"	자격증
		23	본문도형	도형에 그림을 삽입하기	"	자격증
		24	[문제2]-2	조건에 따라 블록을 추가하여 과녁 오브젝트의 코드를 완성하시오.	"	코딩
5	5	25	본문도형	도형 9에 작성한 후 그림 채우기	"	자격증
		26	본문도형	아래의 작성조건 및 출력 형태에 알맞게 작업	"	자격증
		27	도장찍기	노란 꽃잎 오브젝트 회전하면서 도장찍기 코딩	"	코딩
	1	28	워드아트	워드아트 삽입하기	"	자격증
		29	워드아트	워드아트 글꼴 서식 변경하기	"	자격증
		30	[문제2]-3	조건에 따라 제시된 블록을 조합하여 표적 오브젝트의 코드를 완성하시오.	"	코딩
	2	31	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫 번째 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		32	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 두 번째 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		33	실전연습문제 1	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	"	코딩
	3	34	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		35	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		36	실전연습문제 2	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	"	코딩
	4	37	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫 번째 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		38	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 두 번째 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		39	실전연습문제 3	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	"	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
6	1	40	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	교재	자격증
		41	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		42	실전연습문 제4	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩
	2	43	모의고사 3회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		44	모의고사 3회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		45	[문제3] 코드작성	블록을 이용하여 다음 조건을 실행 할 수 있도록 처리하시오.	〃	코딩
	3	46	모의고사 4회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		47	모의고사 4회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		48	[문제3]-1	동작을 다음조건에 따라 처리하시오.	〃	코딩
	4	49	모의고사 5회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		50	모의고사 5회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		51	[문제3]-2	시작하기 버튼을 클릭했을 때 다음 조건에 따라 처리하시오.	〃	코딩
7	1	52	모의고사 6회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		53	모의고사 6회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		54	[문제3]-3	시작하기 버튼을 클릭했을 때 다음 조건에 따라 처리하시오.	〃	코딩
	2	55	모의고사 7회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		56	모의고사 7회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		57	실전연습문 제 1	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	〃	코딩
	3	58	모의고사 8회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		59	모의고사 8회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		60	실전연습문 제 2	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	〃	코딩
	4	61	모의고사 9회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		62	모의고사 9회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		63	실전연습문 제 3	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	〃	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
8	1	64	기출문제1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	교재	자격증
		65	기출문제2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		66	실전연습문제 4	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	2	67	기출문제3회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		68	기출문제4회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		69	실전연습문제 5	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	3	70	기출문제5회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		71	기출문제6회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		72	실전연습문제 6	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	4	73	기출문제7회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		74	기출문제8회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		75	실전연습문제 7	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
9	1	76	기출문제9회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		77	기출문제10회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 4개의 슬라이드에 작업하시오.	"	자격증
		78	실전연습문제 8	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	2	79	특수문자입력	특수 문자 입력하기	"	자격증
		80	글자문단모양	글자 모양 설정하기/문단 모양 설정하기	"	자격증
		81	[문제1]-2 코드작성	꽃게 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
	3	82	머리말 삽입	머리말 삽입하기	"	자격증
		83	쪽번호	쪽 번호 매기기	"	자격증
		84	[문제1]-3 코드작성	물고기 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
	4	85	다단 설정	다단 설정 나누기	"	자격증
		86	글상자 입력	글상자 입력하기/다단 설정하기	"	자격증
		87	[문제1]-4 코드작성	상어 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
10	1	88	다단 내용	다단 내용 입력하기	"	자격증
		89	한자/각주	한자 입력하기/각주 입력하기	"	자격증
		90	[문제1]-5 코드작성	해파리 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
	2	91	그림삽입	그림 삽입하기	"	자격증
		92	쪽 테두리	쪽 테두리 설정하기	"	자격증
		93	[문제2] 코드작성	코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	"	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
10	3	94	표 작성1	표 만들기	"	자격증
		95	표 작성2	표 편집하기	"	자격증
		96	[문제2]-1	점수 변수를 만든 후 블록을 추가하여 코드를 완성하시오.	"	코딩
	4	97	차트 작성1	차트 만들기	"	자격증
		98	차트 작성2	차트 편집하기	"	자격증
		99	[문제2]-2	블록을 조합하여 과녁 스프라이트의 코드를 완성하시오.	"	코딩
11	1	100	모의고사1회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	교재	자격증
		101	모의고사1회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		102	[문제2]-3	블록을 조합하여 표적 스프라이트의 코드를 완성하시오.	"	코딩
	2	103	모의고사2회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		104	모의고사2회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		105	[문제3] 코드작성	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	3	106	모의고사3회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		107	모의고사3회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		108	[문제3]-1	동작 블록을 정의하고 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
	4	109	모의고사4회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		110	모의고사4회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		111	[문제3]-2	프로젝트가 시작되었을 때를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
12	1	112	모의고사5회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		113	모의고사5회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		114	[문제3]-3	프로젝트가 시작되었을 때를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
	2	115	모의고사6회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		116	모의고사6회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		117	[문제4] 코드작성	기존의 코드를 수정하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	3	118	모의고사7회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		119	모의고사7회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		120	[문제4]-1	마녀 스프라이트의 코드 탭에 작성되어 있는 코드를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
12	4	121	모의고사8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		122	모의고사8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		123	[문제4]-2	박쥐 스프라이트의 코드 탭에 작성되어 있는 코드를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
1	1	124	모의고사10회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	교재	자격증
		125	모의고사11회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		126	실전모의고사 1회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	2	127	모의고사12회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		128	모의고사13회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		129	실전모의고사 2회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	3	130	모의고사14회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		131	모의고사15회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		132	실전모의고사 3회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	4	133	기출문제1회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		134	기출문제2회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		135	실전모의고사 4회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
2	1	136	기출문제3회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		137	기출문제4회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		138	실전모의고사 5회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	2	139	기출문제5회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		140	기출문제6회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		141	실전모의고사 6회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	3	142	기출문제7회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		143	기출문제8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		144	실전모의고사 7회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	4	145	기출문제9회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증